

Weekly Report (2014.05.05~05.11)

Done

- 1) 集群方面，这周加了硬盘，和小马一起对新节点进行重装和部署，由于集群的规模不大，现在把网关机也加入计算/存储，目前一共有 9 个节点。
- 2) 其余时间在重新熟悉 Equalizer，看文档、example。
目标已经明确了：利用 Equalizer 做体绘制（暂时不考虑混合绘制），接收浏览器发出的绘制请求，进行并行绘制，绘制完一帧后将结果返回。
经过这周学习，Equalizer 的框架比之前应该更清楚了。只是 OpenGL 部分不熟悉，加上这个项目能参考的资源很少（除了官方文档和开发邮件列表），有些地方理解起来还是很费劲，周五花了一天时间也没能弄清楚怎么把并行绘制的结果 dump 成 image。
所以和海东沟通之后，决定下周一进行讨论，让昊南加入，主要负责 OpenGL 相关的部分。
并就以下这些任务进行讨论及分工：
 - 1 Request 协议制定
 - 2 CGI 请求处理
 - 3 Framedata 作相应修改
 - 4 体绘制代码整合 (简 → 全)
 - 5 绘制结果的获取及返回

To Do

- 1) 讨论并行部分的实现，尽量落实到细节，看看还有没有明显的障碍，然后开始实现。